NES-WG-FAH ★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

WILD GUNMAN™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

LICHTWAPEN
SERIES

SÉRIE PISTOLET
À RAYONS

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

Fijn dat je de spelcassette Wild Gunman™ van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen. Dit spel wordt gespeeld met een pistool dat reageert op lichtstralen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Ga in dit spannende actiespel terug naar het wilde westen. Je moet, gewapend met je pistool, gevaarlijke bandieten te lijf.
Meet jezelf met de meest gevaarlijke outlaws van het wilde westen en schiet met vlugge hand en een dodelijk oog.
Als je dit te makkelijk vindt, probeer het dan maar eens op te nemen tegen een hele bende tegelijk!

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op zodat je hem later nog eens kunt inkijken.

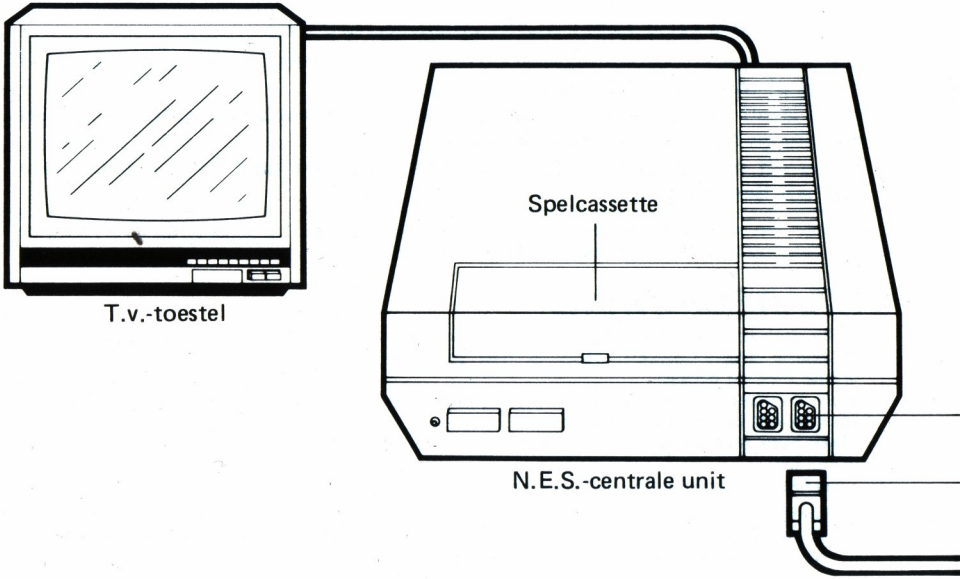
1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar!
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan de spelcassette beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol, of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4) Lees het instructieboekje over het pistool goed door.

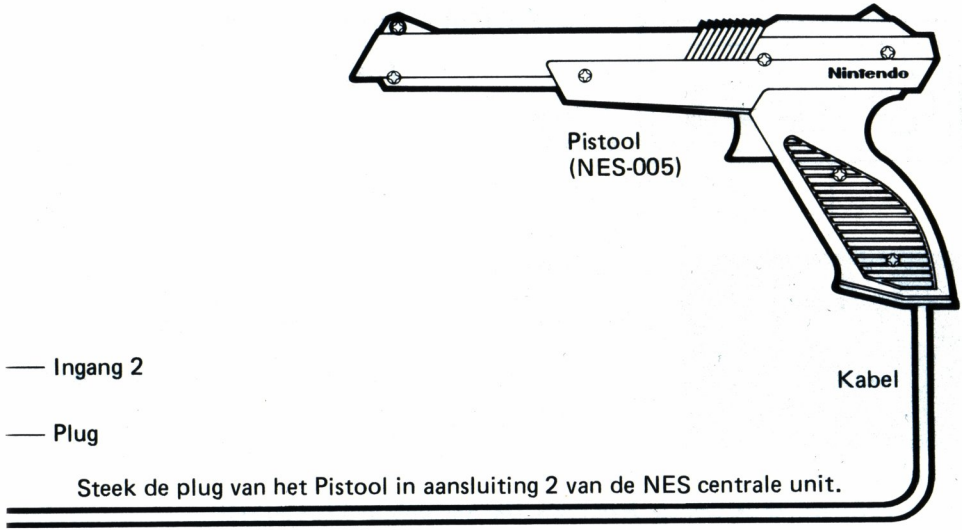
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

© 1987 Nintendo

2. HET AANSLUITEN VAN HET PISTOOL OP DE



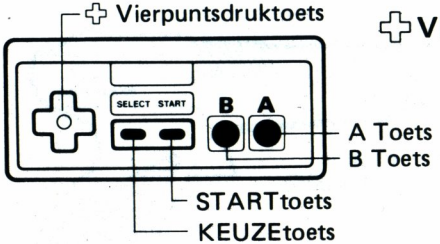
N.E.S. –CENTRALE UNIT



Steek de plug van het Pistool in aansluiting 2 van de NES centrale unit.

3. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1 — START/KEUZE



Vierpuntsdruktoets – wordt niet gebruikt
Toets A – wordt niet gebruikt
Toets B – wordt niet gebruikt

KEUZEtoets

Een druk op de toets laat het pijltje (→) over het scherm bewegen. Plaats het pijltje bij het spel dat je wilt spelen.
Het is ook mogelijk het spel te kiezen met behulp van het pistool.

STARTtoets

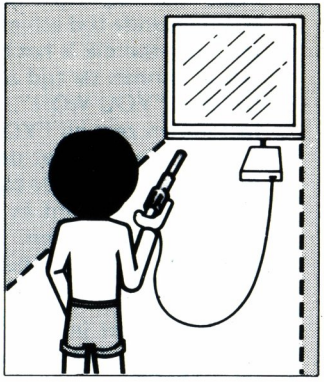
Wil je beginnen, druk dan op deze toets. Dat kan ook met het pistool.

Onderbreken van het spel:
Als je middenin het spel even wilt ophouden kan dat; druk gewoon even op de STARTtoets. Je hoort nu een pauzetoon en het spel stopt. Wil je weer verder spelen, druk dan gewoon weer op de STARTtoets; het spel zal nu doorgaan op de plek waar je gebleven was.

4. HOE TE SPELEN MET HET PISTOOL?

Maximale afstand tot je t.v. toestel: ongeveer 2 meter

- De maximale afstand tot je t.v. toestel is afhankelijk van de grootte van het beeldscherm.



Juiste afstelling van het t.v. toestel

- Controleer eerst of kontrast en helderheid van het t.v. scherm goed staan afgesteld. Als je dit niet doet, heb je kans dat je bij het schieten geen doel raakt.

Hoe kies je en begin je met behulp van het pistool

- Als de spelkeuze op het scherm verschijnt, richt dan het pistool naar de grond en schiet. Het pijltje (→) zal nu over het beeldscherm bewegen.
- Zorg dat het pijltje (→) bij het spel staat dat je wilt gaan spelen en schiet nu met het pistool in de richting van het scherm. Nu zal het spel dat je koos beginnen.

- Sommige t.v.'s staan niet goed afgesteld voor dit spel. Mocht het spel niet beginnen als je met het pistool op het scherm schiet, stel dan alsnog het beeld bij.

5. SPELREGELS

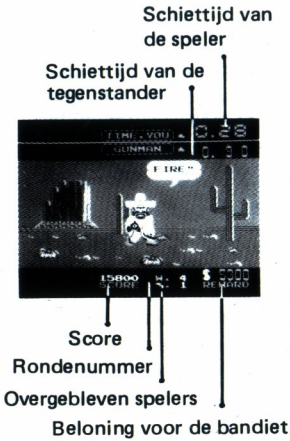
Spel A

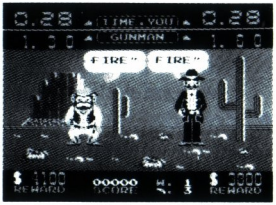
In dit spel schiet je tegen een enkele bandiet.

- Als de bandiet met zijn ogen knippert en "FIRE" zegt, zal hij zijn pistool trekken en na de bovenstaande tijd schieten.
- Het schietbereik is het hele beeldscherm.
- Als je binnen de tijd schiet dan win je en zegt de bandiet "YOU WON". Als je te laat schiet wint de bandiet en zegt hij "YOU LOST".
- Als je schiet voordat de bandiet "FIRE" zegt, heb je verloren en zegt de bandiet "FOUL".
- Hoe verder je komt in het spel, deste sneller gaan de bandieten schieten.
  (Maximum schietsnelheid is 0.4 seconden).

Spel B

In dit spel schiet je tegen twee bandieten. Speel net zoals in spel A. Pas wel goed op: soms zegt maar 1 bandiet "FIRE", dan mag je alleen op deze schieten.

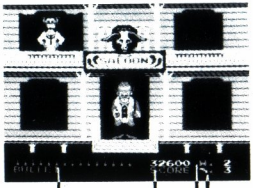




Spel C

Richt het pistool op het scherm en wacht af. De bandieten verschijnen voor de ramen en de deur van de saloon. Schiet hen neer voordat ze de kans krijgen om op jou te schieten.

- Versla 10 bandieten per ronde.
- Je hebt maar 15 kogels!



Aantal overgebleven kogels

Score

Rondenummer

Aantal overgebleven spelers

Regels

Spelen A en B

1) De bandiet zegt "FIRE". Tegelijkertijd knipperen zijn ogen en trekt hij zijn pistool.
2) Trek vlug je pistool en schiet op de bandiet.
   - Het is verboden om je pistool te trekken voordat de bandiet dit doet.
3) Je verliest als de bandiet eerder schiet dan jij.
4) Als je schiet voordat de bandiet "FIRE" zegt, verlies je en zegt hij "FOUL".
   - Je verliest ook als je in Spel B schiet op de bandiet die geen "FIRE" heeft gezegd.
5) Het spel is voorbij als je drie keer verloren hebt.

Spel C

1) Schiet 10 Bandieten neer met 15 kogels.
   - Let op! Soms verschijnen er twee bandieten tegelijkertijd.
2) Je verliest als de bandiet het eerste schiet, het spel eindigd als je drie keer verloren hebt.

Puntentelling

Spelen A en B

Als de bandiet is neergeschoten wordt de beloning voor hem bij de score opgeteld. Hier komt nog een extra bonus bij voor de overgebleven tijd, afhankelijk van het verschil tussen schiettijd en maximumtijd.
Dus, hoe sneller je schiet deste meer bonus je krijgt.

Spel C

Na het verslaan van een bandiet verschijnt de score op het scherm en wordt deze bij het totaal opgeteld.

Figuren

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Wild Gunman™ du Nintendo Entertainment System™. Ce jeu requiert l'utilisation du pistolet à rayons Zapper™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Ce jeu vous transporte en plein duel western. Armé du Zapper, vous devrez garder l'oeil ouvert et avoir la main habile pour gagner votre récompense. Affrontez les hors-la-loi les plus recherchés de l'Ouest. Puis, si vous en avez le courage, affrontez toute la bande en même temps!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

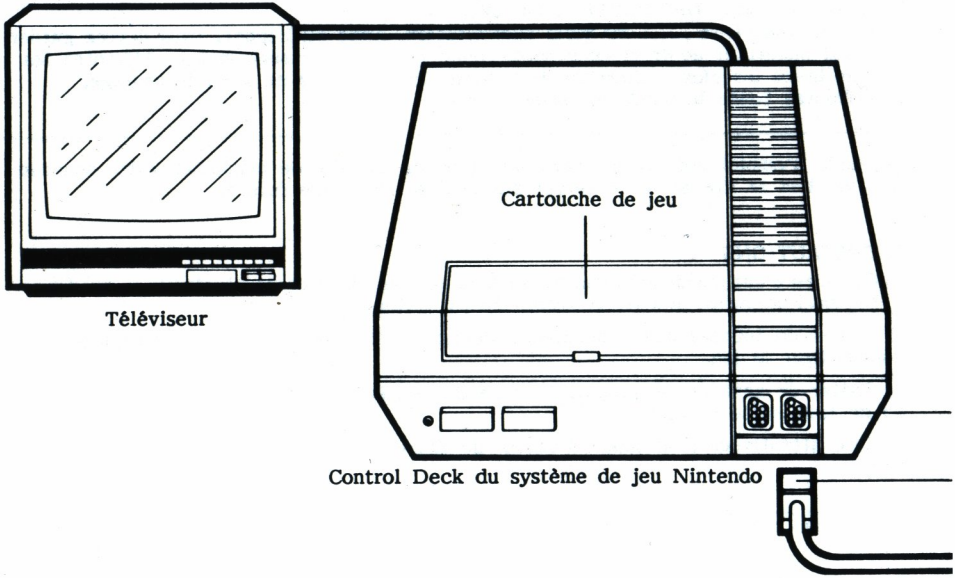
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

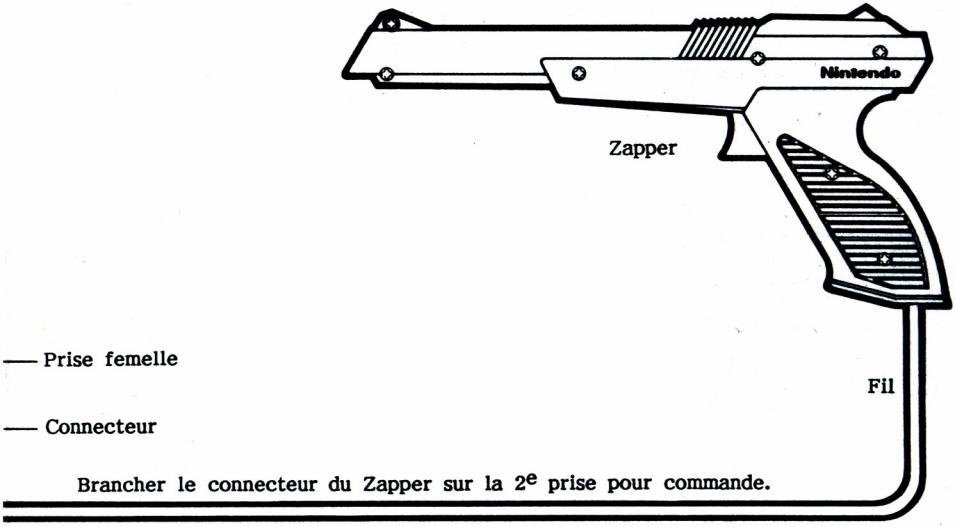
4) Lire attentivement le mode d'emploi du Zapper.

REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMÉLIORER SES PRODUITS, LES CARACTÉRISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RÉSERVE DE MODIFICATION SANS PRÉAVIS.

©1987 Nintendo

2. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK DU SYSTEME DE JEU NINTENDO

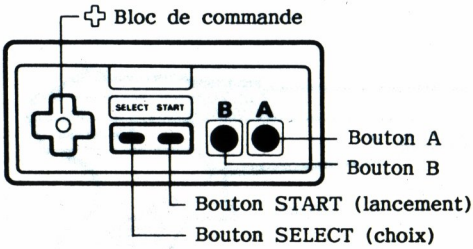




Brancher le connecteur du Zapper sur la 2e prise pour commande.

3. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 utilisée pour lancer et choisir le jeu



Bloc de commande - non utilisé

Bouton A - non utilisé

Bouton B - non utilisé

Bouton SELECT (choix)
Lorsqu'on appuie sur ce bouton, la flèche (→) se déplace à l'écran. Alignez la flèche avec le jeu de votre choix.
On peut aussi se servir du Zapper pour choisir un jeu.

Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu. On peut aussi se servir du Zapper pour lancer le jeu.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

4. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER

Portée: Environ 2 mètres

* La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur.

Réglage de l'écran du téléviseur

* Il est important de bien régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas toucher leur cible.

Choix et lancement des jeux à l'aide du Zapper

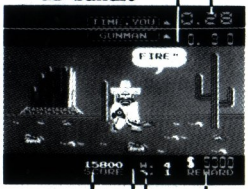
* Appuyez sur la gâchette du Zapper en ne visant pas l'écran lorsque celui-ci affiche le menu de jeux pour faire se déplacer la flèche (→).
* Alignez la flèche (→) avec le jeu de votre choix et tirez directement sur l'écran pour lancer ce jeu.

5. COMMENT JOUER

Jeu A

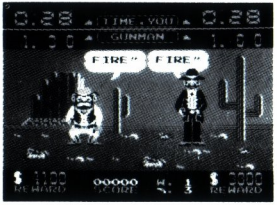
Dans ce jeu, vous n'affrontez qu'un seul bandit armé.

* Lorsque les yeux du bandit clignotent et qu'il crie "Fire" (Feu), il sort son pistolet et tire.
* Le champ de tir est l'écran de télévision au complet.
* L'écran affiche "YOU WON" (vous avez gagné) lorsque vous abattez le bandit et "YOU LOST" (vous avez perdu) lorsque c'est lui qui vous abat.
* Si vous tirez avant que le bandit crie "FIRE", l'écran affiche "FOUL" (faute) et vous perdez l'échange.
* A mesure que le jeu progresse, d'autres bandits à la gâchette plus rapide apparaissent (vitesse maximale: 0,4 seconde).

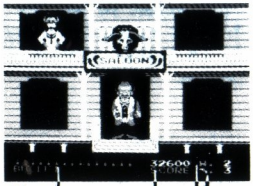


Jeu B

Dans ce jeu, vous affrontez deux bandits armés. Les règles sont semblables à celles du jeu A, sauf qu'un seul bandit peut parfois crier "FIRE". Dans ce cas, ne tirez que sur le bandit qui crie "FIRE".



Jeu C
Pointez le pistolet vers l'écran et attendez. Les bandits apparaissent les uns après les autres aux fenêtres et à la porte de l'édifice. Tirez sur eux avant qu'ils ne vous tirent dessus.
* Battez 10 bandits pour compléter un échange.
* Vous avez 15 balles.



Nombre de balles
Décompte
Numéro de l'échange
Nombre de joueurs qui restent

[Règlements]

Jeux A et B
1) Le bandit crie "FIRE". Au même moment, ses yeux clignotent et il sort son pistolet.
2) Sortez rapidement votre pistolet et tirez sur le bandit.
* Le joueur n'a pas le droit de sortir son pistolet avant le bandit.
3) Le joueur perd si le bandit tire le premier.
4) Si vous tirez sur le bandit et le touchez avant qu'il ne crie "FIRE", l'écran affiche "FOUL" et vous perdez.
* Le fait de tirer sur un bandit autre que celui qui crie "FIRE" le premier dans le jeu B est aussi une faute.
5) Le jeu se termine après trois pertes.

Jeu C
1) Abattez 10 bandits avec une provision de 15 balles.
* Deux bandits peuvent apparaître en même temps.
2) Le joueur perd si un bandit tire le premier, et le jeu se termine après trois pertes.

[Décompte]

Jeux A et B
Lorsqu'on abat un bandit, on gagne des points en guise de récompense. En outre, des points primes sont accordés selon le nombre de secondes qui restent après avoir abattu le bandit. Plus vous gagnez vite, plus la prime est élevée.

Jeu C
Le décompte est affiché chaque fois que l'on abat un bandit et s'accumule à mesure que le jeu progresse.

RECHERCHÉS

MEMO

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

K Y 00815

Nintendo

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON